Come moderare una community tossica

Ogni community che si rispetti ha utenti che si comportano in maniera positiva e altri che invece tendono a disfarne l'equilibri, e che proprio per questo vengono definiti "tossici": ridicolizzare o creare flame, quasi sempre inutilmente e senza alcun motivo, spesso per il solo gusto di provocare o generar fastidio in luoghi di condivisione. È sempre difficile gestire dei forum o delle pagine social, bisogna mantenere un equilibrio tra gli interventi, far in modo di mantenere la dialettica senza che degeneri, ed è quasi impossibile che una discussione si mantenga su toni calmi e pacati. Anche lì, bisogna imparare a distinguere i singoli casi. Estirpare la malerba sembra non essere però così difficile per **Grace Carroll**, **Lead Social Media Manager** di **Creative Assembly**. Carroll si occupa di supervisionare i canali social di ***Total War***, pluripremiato franchise della compagnia del gruppo SEGA, e grazie al proprio lavoro ha potuto testare con mano una vera e propria community tossica, ed è riuscita, nel giro di qualche settimana, a "domarla".
La community è essenziale per qualsiasi azienda, soprattutto per quelle nel settore dei videogame: aiuta gli sviluppatori a modificare e migliorare il prodotto, stimola continue interazioni tra fan e suscita l'interesse di nuovi giocatori. Purtroppo, però, le community tossiche hanno effetti collaterali non da poco; gli elementi negativi che fanno parte di questi forum o pagine web cercano in tutti i modi di demolire, letteralmente il lavoro degli sviluppatori, danneggiando non solo il loro operato, ma anche la loro figura e quella del videogioco in questione, e soprattutto disincentivando con comportamenti distruttivi la partecipazione degli utenti "sani" al dialogo. **Un gioco che ha feedback negativi e nessuna nota positiva nei vari forum ufficiali è destinato a vendere meno e a svalutarsi rapidamente.**

Grace Carroll ha subito pensato di moderare il proprio forum usando con ponderazione e un po' di spietatezza la scure del ban, eliminando i commenti poco consoni nelle forme e soprattutto quelli che creavano flame inutili.

Molti studi non danno molta importanza alle community, sottovalutando ogni tanto che queste sono formate dagli stessi giocatori che compreranno il gioco o che ne parleranno con i propri amici. Se questo tipo di pubblico dovesse abbandonare la community, i membri che rimarranno saranno solamente quelli più nocivi. Per questo bisogna moderare i forum e le pagine social: la protezione va tutta verso quegli utenti virtuosi che fanno diventare il gioco un'esperienza positiva. Il punto non è di certo eliminare gli interventi che non parlano bene dell'opera, voci di dissenso sono nella norma, certe critiche sono costruttive e aiutano a migliorare, e cancellare commenti che esprimono critiche ragionate sarebbe al pari controproducente, perché gli utenti si renderebbero conto alla lunga di un atteggiamento censorio da parte del developer e gli volterebbero le spalle, giustamente indignati.
Al recente **Develop:Brighton**, il più grande expo britannico riservato ai game developer, Carroll ha parlato proprio di questi aspetti e ha affermato che il forum di *Total War* era sommerso da commenti "tossici", soprattutto riguardanti il tema del gioco: la guerra. Carroll ha assegnato a un suo dipendente il compito di entrare nei vari forum ufficiali e moderarli. In quasi una settimana **tutti i commenti nocivi per la community stessa sono stati cancellati e gli autori bannati**, riuscendo a operare una sorta di auto-moderazione con i rimanenti utenti facinorosi i quali, vedendo i continui ban e le cancellazioni di alcuni thread, hanno deciso di placare gli animi. Così facendo, in meno di sette giorni, la community è stata ripulita in maniera decisiva.
Carroll ha giustamente paragonato le community a una scuola: **se l'insegnante non impone delle regole e non punisce chi le trasgredisce si ritroverebbe in una classe immersa nel completo caos**, dove tutti fanno quello che vogliono; **ma se l'insegnante comincia a far rispettare le regole, punendo i propri alunni, allora la classe si comporterà in maniera più civile, cominciando ad auto-moderarsi.**

The Seven Deadly Sins Knights of Britannia: pubblicati nuovi trailer e immagini

Bandai Namco, dopo l'annuncio della data d'uscita e del contenuto della Collector's Edition, ha rilasciato una serie di **trailer** e **screenshot** del nuovo picchiaduro, *The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia*.
Le immagini e i trailer mostrano alcuni dei personaggi che appariranno in gioco. Ovviamente saranno presenti **Melodias**, **Diane**, **Ban**, **King**, **Gowther**, **Merlin**, **Hawk**, **Arthur Pendragon**, **Twigo**, **Gilthunder**, **Jericho**, **Guila** ed **Elizabeth**.
A quanto sembra, il gioco avrà circa 27 personaggi giocabili, ma Elizabeth e Diane saranno disponibili esclusivamente durante le missioni in modalità Avventura.
The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia uscirà in esclusiva PS4 il 9 febbraio 2018.
Qui sotto potrete vedere tutti i trailer e le immagini del gioco.

Epic Games promette di bannare ogni tipo cheater su Fortnite

Avendo avuto un grande successo, con più di 7 milioni di utenti, anche per ***Fortnite: Battle Royale*** cominciano a presentarsi i primi giocatori che vogliono rovinare il titolo, tra cheater, troll e simili. **Nathan Mooney**, coordinatore della comunità di ***Fortnite***, spiega a nome di **Epic Games** i provvedimenti che verranno presi nei confronti di questi "guastafeste":

«Nessuno di noi ama giocare con cheaters e un gioco come *Fortnite: Battle Royale* è stato creato per aprire una competizione nel pieno rispetto delle regole di gioco, per dare la soddisfazione di sconfiggere un nemico in uno scontro intenso e coinvolgente, quella sì che può essere chiamata una "vittoria reale"! Purtroppo ci sono anche i cheater e i loro trucchi come il "360 spin instant headshot". Affrontare questi giocatori è la priorità di Epic Games: stiamo appunto lavorando per individuare chi si auto-modifica e chi fornisce cheat. Stiamo valutando ogni opzione per assicurare che questi cheater vengano bannati e che lo rimangano, per evitare di distruggere l'ambiente di gioco. Non vogliamo darvi indizi su come faremo, ma stiamo creando degli strumenti appositi e continueremo a farlo: migliaia di cheater sono già stati bannati e non abbiamo intenzione di fermarci.»

Mooney aggiunge che per le prossime settimane la progressione nel gioco sarà rallentata e ogni giocatore riceverà oggetti in relazione a quanto svolto. Tutto questo per disincentivare i possibili cheater dall'imbrogliare sapendo che si può essere bannati da un momento all'altro, e incoraggiare i giocatori a segnalarli in tempo per evitare il peggio.